

BAB II

DESKRIPSI TEORI

A. Deskripsi Teori

Menurut Sumadi Suryabrata (dalam Sugiyono, 2009: 79) menyatakan bahwa, “penjabaran teori-teori diperlukan sebagai landasan teori yang kokoh untuk pelaksanaan penelitian”. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai deskripsi teori secara menyeluruh yang mendasari atau mendukung dari fokus permasalahan yang penulis rumuskan dalam judul penelitian. Adapun beberapa konsep yang menyatakan makna yang harus diuraikan secara jelas berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2009: 9) menyatakan bahwa, “penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”. Penelitian dan pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Penelitian dan pengembangan sendiri bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan

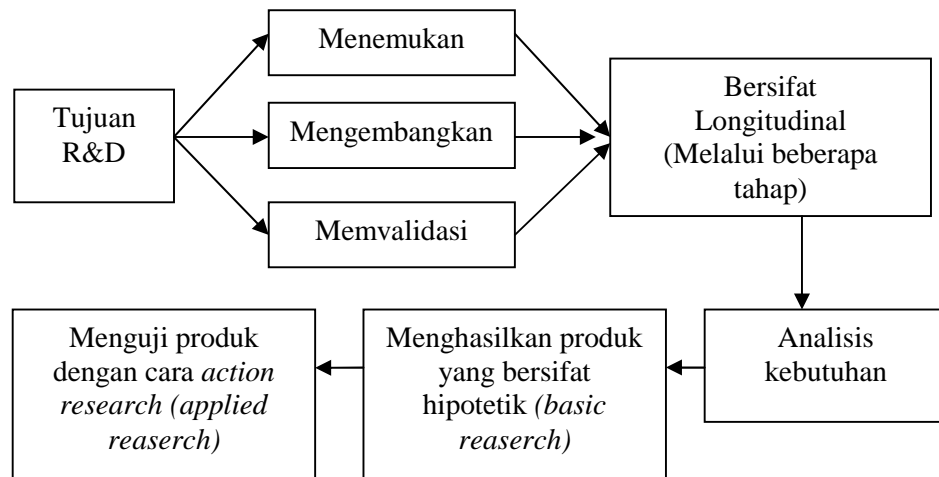
Ditambahkan oleh Gay (dalam modul Sri Anitah: 2004), bahwa “tujuan utama R&D bukan untuk menguji hipotesis melainkan menghasilkan produk-produk efektif untuk digunakan di sekolah”. Pengembangan sendiri merupakan implementasi dan model desain sistem pembelajaran (dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran). Sedangkan model adalah sesuatu yang menggambarkan pola pikir. Kemudian model desain media pembelajaran menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien (Benny Pribadi, 2009: 86).

Adapun acuan dalam penulisan pengembangan ini pada model tahapan Borg, W.R dan Gall, M.D (dalam Sri Anitah: 2004) yaitu, (1) seleksi produk; (2) *reviu literature*; (3) perencanaan; (4) persiapan pengembangan produk; (5) persiapan uji lapangan dan revisi; (6) uji lapangan dan revisi produk; (7) operasional di lapangan dan revisi produk akhir; dan (8) desiminasi dan implementasi. Guna menyederhanakan langkah-langkah penelitian pengembangan ini, penulis hanya mengambil beberapa tahapan menurut Borg, W.R dan Gall, M.D, yaitu: (1) *reviu literature*; (2) perencanaan; (3) persiapan pengembangan produk; (4) persiapan uji lapangan dan revisi; (5) uji lapangan dan revisi produk; dan (6) operasional di lapangan dan revisi produk akhir. Kemudian untuk jumlah tempat uji coba produk pengembangan menurut Borg, W.R dan Gall, M.D (dalam Nana Syaodih, 2006: 169-170) yaitu minimal 3 (tiga) sekolah.

Selanjutnya, menurut Arief S. Sadiman (2006: 99-110), pengembangan model desain media pembelajaran memiliki urutan sistematis dalam mengembangkan program media, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) perumusan tujuan; (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; (4) mengembangkan alat pengukuran keberhasilan; (5) penulisan naskah media; dan (6) mengadakan tes dan revisi. Lebih lanjut, untuk subjek uji coba produk, Arief S. Sadiman (2002: 176-178) menyarankan, untuk tahapan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan minimal 10-20 orang yang dapat mewakili populasi target. Sedangkan untuk ketentuan uji coba lapangan melibatkan kira-kira 30 orang yang dapat mewakili karakteristik yang telah ditentukan.

Kesimpulan yang dapat penulis rumuskan berdasarkan beberapa referensi di atas bahwa penelitian dan pengembangan cocok untuk menjawab permasalahan yang timbul akibat dari terhambatnya proses pembelajaran. Salah satu contohnya dengan mengembangkan produk media pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian R&D bukan menguji hipotesis melainkan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Produk yang dihasilkan digunakan untuk menyalurkan pesan (keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Dimana proses dari penelitian R&D bersifat longitudinal (beberapa tahap). Untuk

lebih jelasnya akan penulis gambarkan pola pikir penulis berdasarkan kesimpulan dari konsep R&D sebagai berikut:



Gambar 2.

Pola berfikir penulis terhadap kesimpulan dari konsep R&D

2. Kajian tentang Media Pembelajaran Kaitannya terhadap Proses Belajar Mengajar

a. Hakekat Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Azhar Arsyad (2009: 3) kata “media berasal dari Bahasa Latin *medius*, secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis* atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (dalam hal ini , media dikatakan sebagai media pembelajaran).

Definisi media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 8-9) adalah “alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran”. Criticos (dalam <http://www.pustekkom.go.id>) mengemukakan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. lain halnya pengertian media pembelajaran oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 120) memaparkan, “kehadiran media dalam proses pembelajaran berguna sebagai perantara dari ketidakjelasan bahan, media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media”.

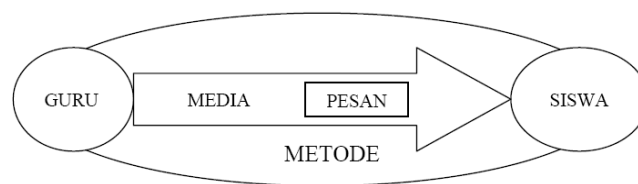
Dari beberapa referensi tentang definisi media pembelajaran, penulis mencoba menyimpulkan secara pribadi, bahwa media dikatakan sebagai media pembelajaran jika digunakan pada proses pembelajaran. Sedangkan definisi dari media pembelajaran adalah produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2009: 15) mengemukakan “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Dari pernyataan di atas media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media pembelajaran. Dapat penulis cantumkan gambar yang menjelaskan tentang fungsi dari media pembelajaran:



Gambar 3.
Posisi fungsi media dalam sistem pembelajaran
(Sumber: I. Wayan Santyasa, 2007: 4)

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2009: 24-25) berpendapat bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Masih menurut Azhar Arsyad alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik, berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

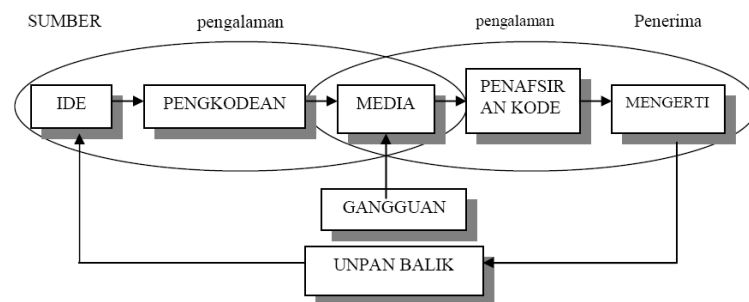
- 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; dan
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2008; 171-172) tentang manfaat praktis yang dimiliki oleh media pembelajaran adalah:

- 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa;
- 2) media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas;
- 3) media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan;
- 4) media pembelajaran dapat menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat;
- 6) media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik;

- 7) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 8) media pembelajaran dapat mengontrol kecepatan belajar siswa; dan
- 9) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Dari beberapa referensi tentang manfaat media pembelajaran tersebut, penulis dapat menyimpulkan dengan mengadopsi gambar posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi beserta fungsi dari media pembelajaran yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, adapun sebagai berikut:



Gambar 4.

Bagan posisi media dalam sistem pembelajaran

(Sumber:

<http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/01/10/mediapembelajaran>)

Diketahui bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari sumber ke penerima (dalam gambar posisi media berada ditengah dengan maksud penghubung antara sumber dan penerima). Taruhlah sumber yang dimaksud sebagai sumber belajar, dimana sumber belajar identik dengan bahasa verbal (pengkodean) yang tidak jarang penerima sulit untuk memahami. Disinilah letak

manfaat media pembelajaran, yakni memberikan kemudahan bagi penerima dalam hal menafsirkan bahasa verbal (penafsiran kode). Tujuannya agar memberikan umpan balik berupa pengajaran akan lebih menarik perhatian (dalam hal motivasi), lebih jelas maknanya, dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan dan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

d. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

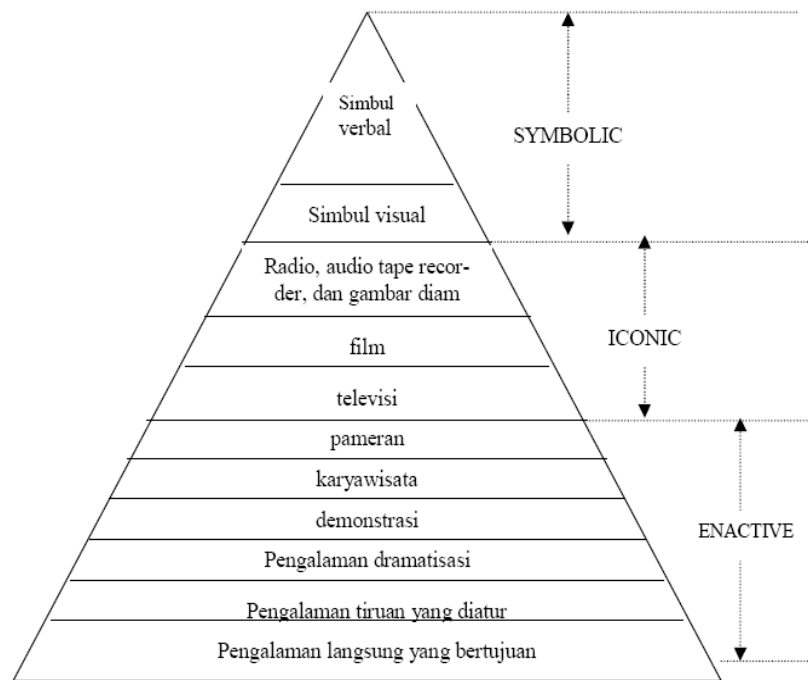
Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran adalah produk digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2008; 173-174) menyatakan bahwa, “produk media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan produk yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien (tepat)”.

e. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media selayaknya memperhatikan kompleksitas dan keunikan dari proses belajar. Memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, dengan cara (1) diadakan pemilihan media

yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya; dan (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman peserta didik (I. Wayan Santyasa, 2007: 7).

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*). Dapat penulis simpulkan berdasarkan kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh, begitupun sebaliknya. Adapun bentuk kerucut seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.

Jenjang konkrit-abstrak media pembelajaran bentuk kerucut pengalaman Edgar Dale

(Sumber: I. Wayan Santyasa, 2007: 8)

Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2006: 84-86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri;
- 2) untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitas atau tidak?;
- 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media dalam waktu yang panjang. Artinya media tersebut bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dipindahkan; dan
- 4) efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Ada dua jenis media dengan produksi mahal dan sederhana.

Dapat penulis simpulkan bahwa, hal yang mendasar dan perlu diperhatikan sebagai dasar pertimbangan pemilihan media adalah, memperhatikan fungsi utama dari media pembelajaran dapat memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit dan juga penggunaan media pembelajaran dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Jadi pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak dengan mengedepankan pada pengalaman secara langsung.

f. Desain Media Pembelajaran

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Diperlukan analisis yang komperhensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Perencanaan atau lebih tepatnya mendesain dalam pengembangan media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan. Menarik tidaknya suatu produk yang dihasilkan dapat dilihat dari desain produk yang dibuat. Desain media pembelajaran adalah kegiatan membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur, gaya dan kebutuhan materi untuk suatu produk. Tahap desain merupakan tahapan sebelum proses produksi, apabila desain antar muka (*interface design*) dan seluruh aspek isi telah selesai. Menurut

Philips & Di Giorgi (dalam Kadek Suartama, 2011: 72-73), terdapat 2 (dua) macam desain media pembelajaran interaktif, yaitu desain dokumentasi dan desain grafis. Berikut akan penulis uraikan penjelasannya sebagai berikut:

a. Desain Dokumentasi

Tahap desain dokumentasi meliputi *requirements specification* (spesifikasi yang dibutuhkan) dan *story board* (alur cerita). Sebuah rancangan desain sebelum diolah menjadi sebuah produk terlebih dahulu dicatat dalam *requirements specification* dan *story board*. *Requirements specification* mendefinisikan secara jelas fungsi dan memberi pemahaman yang jelas tentang struktur termasuk *content* (isi). Sedangkan *story board* mendefinisikan hal-hal yang dibutuhkan dalam setiap tampilan.

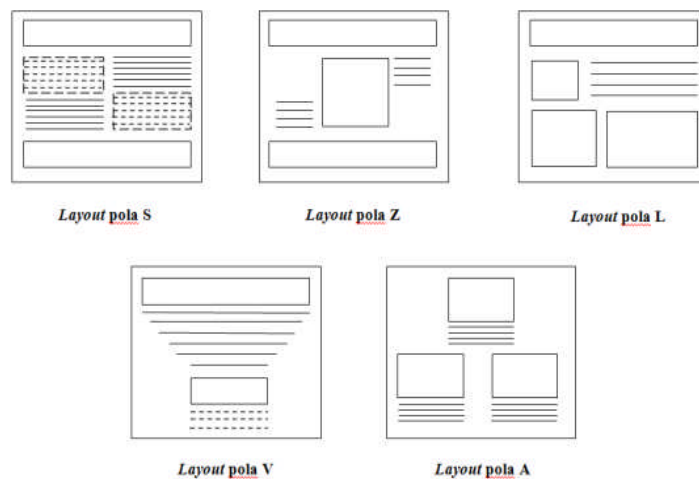
b. Desain Grafis

Desain grafis merupakan hal yang sangat penting agar media pembelajaran menjadi efektif. Desain grafis sendiri terdiri dari:

1) Desain Layar

Desain layar menjadi komunikasi visual untuk menyampaikan pesan secara interaktif. Perancang (*designers*) dapat melakukan cara-cara atau mengkonstruksi komunikasi visual dengan cara masing-masing. Ada beberapa aspek desain layar, yaitu:

- a) *The brief*, merupakan deskripsi singkat tentang pokok masalah atau konsep. Setiap *image* yang ditampilkan harus memiliki arti. Demikian juga setiap jenis huruf, warna, garis, spasi, bentuk, skala, keseimbangan dan tekstur. Semua hal tersebut dikombinasikan untuk menciptakan suatu bahasa visual yang mengkomunikasikan konsep kepada pengguna;
- b) *Layout*, setelah suatu konsep ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah menentukan *layout* yang akan mengkomunikasikan maksud atau tujuan pada setiap layar. Dalam merencanakan suatu *layout*, desain dapat dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan kecenderungan misalnya kebiasaan membaca dari bagian kiri atas, menjadi elemen yang dominan. Warna juga menjadi pertimbangan karena memiliki efek yang sama. Mata pertama-tama akan tertuju pada warna yang paling gelap. Penekanan juga dapat dilakukan dengan menempatkan penekanan pada bagian lain dari layar. Berikut penulis sertakan model layar standar tampilan sebagai berikut:



Gambar 6.

Model *layout*

- c) *Deriction*, merupakan petunjuk suatu *layout* berfungsi sebagai penentu efektifnya suatu desain grafis. Elemen-elemennya harus seimbang sehingga mata pertama-tama tertuju pada elemen yang paling penting kemudian baru ke elemen logis berikutnya.
- d) *Format layar*, dipastikan harus konsisten pada seluruh tampilan. Walaupun demikian, ada saatnya perubahan format lebih efektif, seperti saat memerlukan simulasi yang digunakan untuk mengilustrasikan tujuan. Namun jangan melakukan perubahan yang terlalu banyak karena dapat menimbulkan kebingungan.
- e) *Grafics*, berupa gambar-gambar interpretatif, diagram dan animasi. Dalam memilih grafis perlu memperhatikan fungsinya sebagai komunikasi visual, tidak hanya karena

kelihatan menarik. Pilihlah gambar yang sesuai dengan pokok persoalan, hindari penggunaan *clipart* kedalam desain secara berlebihan. Secara umum gambar atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar atau grafik yang merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Adapun kelebihan dari penggunaan gambar adalah, (1) sifatnya konkret; (2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; dan (4) dapat memperjelas suatu masalah.

- c. Selain desain dokumentasi dan desain grafis, hal yang penting dan harus diperhatikan selanjutnya adalah elemen-elemen pada desain berupa garis, bentuk, tekstur, keseimbangan, ruang, warna dan teks. Semuanya memiliki peranan penting sebagai bagian menciptakan pesan visual. Berikut penjelasan dari masing-masing elemen tersebut:

- 1) Garis, meskipun sederhana, garis sangat penting dalam tampilan *layout*. Penggunaan garis yang baik akan mengarahkan mata pada seluruh bagian layar;
- 2) Bentuk, sama dengan warna, bentuk memiliki hubungan estetis satu dengan yang lainnya. Ada 3 (tiga) bentuk dasar dalam desain, yaitu bujursangkar, segitiga dan lingkaran;
- 3) Tekstur, prinsip mengerjakan tekstur sama dengan mengerjakan grafis dan *layout* layar. Terlalu banyak tekstur

kasar dapat menyebabkan kebingungan, tetapi layar tanpa tekstur terlalu tajam bagi mata. Untuk itu penggunaan tekstur harus secukupnya;

- 4) Keseimbangan, sebuah layar yang lengkap memiliki keseimbangan elemen. Karakteristik elemen perlu diperhatikan pada saat mendesain. Elemen berwarna gelap akan lebih terlihat dari pada elemen berwarna lembut, sementara untuk objek yang besar akan lebih dahulu terlihat dari pada objek yang lebih kecil;
- 5) Ruang, dalam sebuah ruangan terdapat ruang positif dan ruang negatif. Ruangan tersebut memiliki peranan yang sangat penting dan memberikan pandangan terhadap suatu objek sehingga diharapkan memberikan pandangan yang lebih baik bagi yang melihat;
- 6) Jika seluruh paragraph ditulis dengan huruf besar akan lebih sulit dibaca. Untuk *heading* masih dimungkinkan karena setelah *heading* biasanya ada *space*. Huruf besar hanya digunakan untuk awal kalimat atau awal nama.
- 7) Hindari ketebalan teks (*text bold*) karena membuat mata cepat lelah.
- 8) Panjang baris usahakan memiliki 59-65 karakter.
- 9) Spasi, gunakan spasi regular. Hindari *setting justified* agar jarak antar katanya sama. Antar paragraph sebaiknya diberikan spasi.

10) Warna, dalam suatu desain dapat memberikan efek besar.

Menurut Philips & Di Giorgi (dalam Kadek Suartama, 2011: 74), kesesuaian antara penggunaan warna dan juga arti psikologis dari warna tersebut, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kesesuaian penggunaan warna

Latar Belakang	Warna yang Disarankan	Warna yang Dihindari
Biru tua	Kuning, orange pucat, putih dan biru lembut.	Orange terang, merah dan hitam.
Hijau	Merah muda dan putih.	Orange terang, hitam dan merah.
Kuning pucat	Warna sedang hingga biru tua, ungu tua dan hitam.	Putih, warna terang, warna yang relatif memiliki bayangan terang.
Hijau pucat	Hitam dan hijau tua.	Merah, kuning, putih, warna-warna yang relatif memiliki bayangan terang.
Putih	Hitam, hingga warna-warna yang tidak terlalu gelap.	Warna terang khususnya kuning.

Tabel 2. Warna-warna yang berasosiasi dengan emosi

Warna	Asosiasi
Merah muda	Kedekatan, keseimbangan dan feminim
Merah	Cinta, kekuatan dan kejantanan
Ungu	Melankolis dan kemarahan
Violet/lembayung	Mistik, meditasi, kecemburuan dan rahasia
Lila	Nostalgia, mimpi dan fantasi
Hijau	Harapan, kelembutan, kesegaran dan muda
Kuning	Humor, terbuka dan optimis
Orange	Dinamis, kekuatan dan stimulasi (rangsangan)
Hitam	Kematian, putus asa, pemberontakan, kerumitan dan kecanggihan
Putih	Kehidupan, keberhasilan, kesucian hati dan keadaan tidak berdosa
Abu-abu	Takut, ketenangan, persamaan dan keraguan
Coklat	Kejujuran, alami dan kepadatan
Biru	Kedalaman, kedewasaan dan kerohanian

- 11) Untuk yang terakhir teks, dibedakan kedalam 2 (dua) bagian yaitu *body teks* dan *title teks*. *Body teks* berisi informasi tentang materi atau topik yang sedang dibahas. Huruf yang digunakan harus kecil dan mudah dibaca. Huruf *serif* biasanya lebih mudah untuk dibaca daripada huruf *sans serif*. Contoh dari huruf *serif* adalah *Times New Roman* dan *Garamond*. Adapun contoh *sans serif* adalah *Avant Grade*. Untuk warna huruf disarankan kontras dengan latar belakang, hal ini lebih mudah dilihat dan dibaca. Sedangkan untuk ukuran huruf minimum 24 points dan sebaiknya tidak lebih kecil dari ukuran 12 points.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan agar produk yang diciptakan dapat menarik perhatian peserta didik, yaitu dengan memperhatikan aspek-aspek, (1) kejelasan tampilan visual berupa *layout*; (2) energi yang diperlukan untuk menginterpretasikan pesan berupa pemilihan warna yang tepat; dan (3) fokus perhatian pada bagian yang penting dari pesan baik itu berupa gambar maupun tulisan yang jelas terbaca.

g. Hakekat Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang pasti dihadapi oleh setiap manusia dan besar pengaruhnya dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini adalah peserta didik atau anak yang sedang menjalani proses pendidikan. Sebagaimana yang telah diketahui, tujuan belajar diharapkan adanya suatu perubahan di dalam diri manusia, perubahan yang di dapat dari manusia tersebut merupakan hasil dari perbuatan belajar.

Menurut Sardiman (2007: 20), “perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Melalui belajar seseorang akan dapat memperoleh pengetahuan, penanaman konsep keterampilan dan pembentukan sikap. Belajar pada hakikatnya suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup (Arief S. Sadiman, 2003: 2). Selain itu, dijelaskan oleh Oemar Hamalik (2007: 105) bahwa “belajar

merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan atau modifikasi perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman atau dengan kata lain sebagai proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Azhar Arsyad, 2002: 1). Belajar dalam hal pendidikan dihubungkan dengan usaha seseorang untuk menguasai pengetahuan. Secara garis besar proses belajar seseorang diharapkan dapat memberikan perubahan tingkah laku yang dapat diwujudkan dalam tiga bentuk yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik.

Dari beberapa referensi definisi belajar di atas, maka dapat disimpulkan oleh penulis bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau keterampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Dengan demikian seseorang akan dapat pengetahuan, keterampilan maupun pembentukan sikap menuju arah yang lebih baik.

h. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama di kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik

informasi dan interaksi yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Syaiful Sagala, 2010: 64).

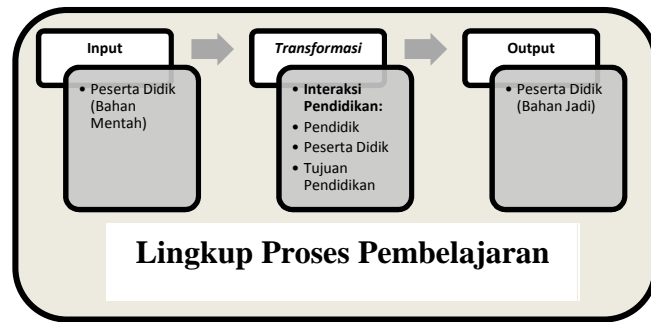
Jika definisi dari belajar adalah upaya sadar dari seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau keterampilan dengan serangkaian kegiatan. Serangkaian kegiatan yang dimaksud dalam hal ini adalah pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki untuk dapat menyampaikan kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik belajar secara aktif dan guru melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar.

Penulis dapat menyimpulkan ada perbedaan antara konsep belajar dengan konsep pembelajaran. Kesimpulan ini diambil berdasarkan referensi teori yang penulis ambil yakni pembahasan masalah belajar lebih menekankan pada bahasan tentang peserta didik dan proses yang menyertai dalam rangka perubahan tingkah lakunya. Sedangkan pembahasan mengenai pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upaya membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau dengan kata lain upaya guru dalam mengelola peserta didik dalam proses belajar di kelas. Atau dengan kata lain, belajar dilakukan oleh masing-masing individu diberbagai tempat, sedangkan

pembelajaran adalah kegiatan atau proses belajar yang dilakukan di dalam kelas dengan mendapat bimbingan dari guru.

i. Hubungan antara Keseluruhan Teori Media Pembelajaran, Belajar dan Pembelajaran dengan Proses Belajar Mengajar dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Mengacu pada kesimpulan yang dirumuskan secara pribadi oleh penulis tentang hakikat media, belajar dan pembelajaran, terdapat hubungan yang saling berkaitan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan. Lebih dalam lagi Suharsimi Arikunto (2007: 4-5) menjelaskan, pencapaian tujuan pembelajaran tidak lagi menekankan pada hasil belajar melainkan proses transformasi untuk mencapai tujuan. Diibaratkan, peserta didik adalah bahan mentah yang wajib diolah dalam proses transformasi agar menghasilkan output yang siap pakai. Proses transformasi yang dimaksud adalah interaksi yang bernilai edukatif antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dimana diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Secara sederhana, penulis mencoba mengkombinasikan bagan yang dibuat oleh Suharsimi dengan memasukan tiga komponen sentral dari proses interaksi pendidikan, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7.
Proses transformasi pembelajaran

Proses pembelajaran yang dimaksudkan dalam hal ini, guru dengan sadar merancang kegiatan belajar peserta didik secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Salah satu usaha yang dapat membantu adalah dengan memanfaatkan media. Media dapat dikatakan sebagai sumber belajar jika digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 76), “sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan”. Dalam hal ini terdapat kesamaan hakekat antara media dan sumber belajar, dimana sama sebagai mediator pesan kepada pengguna (peserta didik). Kaitannya terhadap hubungan media dengan sumber belajar dalam penulisan ini adalah penulis mencoba mengembangkan produk media pembelajaran sebagai media belajar di kelas dan sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

Kemudian kaitannya terhadap proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, menurut Syaiful Sagala (2010: 74), “proses pengajaran adalah suatu pendekatan pengajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk ikut menghayati proses

penemuan atau penyusunan suatu konsep sebagai suatu keterampilan proses.” Pendekatan proses dalam pembelajaran dikenal pula sebagai keterampilan proses, guru menciptakan bentuk kegiatan pengajaran yang bervariasi agar peserta didik terlibat dalam berbagai pengalaman. Peserta didik dituntut untuk merencanakan, melaksanakan, pengamatan, pengukuran, perhitungan dan membuat kesimpulan-kesimpulan sendiri.

Pengajaran diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal yang berorientasi pada keaktifan peserta didik (*student centered*) serta mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara lebih seimbang sesuai dengan kebutuhan. Mel Silberman (2007) mengungkapkan:

belajar memang bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada peserta didik. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan dari peserta didik itu sendiri. Itulah keaktifan, yang merupakan langkah-langkah belajar yang didesain agar peserta didik senang, mendukung proses pembelajaran dikelas dan menarik minat peserta didik untuk terlibat.

Belajar dan media erat kaitannya terhadap pembelajaran. Belajar dan media merupakan cara atau penghubung dari proses pembelajaran. Dengan mengoptimalkan sumber belajar yang dalam hal ini digunakan sebagai media pembelajaran atau alat bantu yang berguna dalam pengajaran. Apabila dikaji lebih jauh yang dapat menyebabkan peserta didik kesulitan dalam belajar menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 2), bahwa faktor yang dapat menghambat belajar siswa di antaranya adalah *verbalisme*, kekacauan makna, kegemaran

berangan-angan dan persepsi yang kurang tepat. Harapan dari penulis, jika kegiatan pengajaran bertumpu pada pendekatan proses, peserta didik belajar dengan memanfaatkan media interaktif pada kegiatan pembelajaran, akan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Kajian Teori tentang Media Pembelajaran Lembar Catatan Studi (*Lemcas*)

Telah dijelaskan tentang landasan teori tentang media pembelajaran dan juga dengan berlandaskan pada penjelasan pada bab pendahuluan, maka dari itu penulis menentukan pilihan media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) dalam menyokong terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien pada mata pelajaran ekonomi di SMA. Dimana media pembelajaran ini diproduksi langsung oleh penulis dan tergolong pada media sederhana yang dapat dijangkau dan digunakan oleh setiap guru dan peserta didik, tidak menutup kemungkinan media ini dapat dipergunakan pada berbagai metode pembelajaran dan pada semua jenjang pendidikan.

Berdasarkan taksonomi menurut Rudy Bretz (dalam Sadiman, 2006: 20-21) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) gambar; (2) garis (*line graphic*); dan (3) simbol yang merupakan suatu *kontinum* dan bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Lebih dalam Bretz juga membedakan antara media siar

(*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) media audio semi-gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media semi-gerak; (7) media audio; dan (8) media cetak.

Atas dasar klasifikasi tersebut, media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi terdapat pada klasifikasi media visual diam, dimana media visual diam (*still proyected medium*) adalah mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual secara langsung berinteraksi antara media dan pengguna (Sadiman, 2006: 55). Dapat dipaparkan dalam bagan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. Taksonomi media menurut Rudy Bretz

Media Transisi	Suara	Gambar	Garis	Simbol	Gerak	Media Rekam
Visual Diam						
Media Teks		√	√	√		Halaman cetak
						Gambar

Sependapat dengan taksonomi media menurut Rudy Brets, lebih rinci Seels dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2009: 33-34) mengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, dibagi ke dalam dua katagori luas, yaitu:

pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir (berbasis IT). Dimana dalam pilihan media tradisional terdapat, (a) media visual diam yang diproyeksikan; (b) media visual diam yang tak diproyeksikan; (c) media audio; (d) penyajian multimedia; dan

(e) media visual dinamis yang diproyeksikan dengan berbasis cetak, permainan dan *realia*.

Atas dasar landasan teori inilah, sebagai bentuk pembatasan terhadap landasan teori media dan ketersesuaian dengan apa yang menjadi subjek penulisan, lembar catatan studi (*lemcas*) tergolong pada kelompok media visual dinamis yang diproyeksikan berbasis cetak. Oleh karenanya pembahasan teori yang relevan terhadap lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi akan terfokus pada media visual dinamis yang diproyeksikan dengan berbasis cetak. Berikut adalah uraian penjelasannya dari kajian teorinya sebagai berikut:

a. Media Visual Dinamis

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 124) menjelaskan bahwa “media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan”. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam dan bergerak atau kartun. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, hal inilah yang dimaksud penulis dengan dinamis. Bagaimana peserta didik secara tidak langsung dapat berinteraksi terhadap materi pelajaran dengan bantuan visual.

Masih menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 124), menjelaskan bahwa:

bentuk media visual sendiri berbentuk (a) gambar *representatif* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti *table* dan *chart* yang menyajikan gambar/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Lebih lanjut lagi, Azhar Arsyad (2009: 106-107) memaparkan bahwa:

keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual. Hal ini hanya dapat tercapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi dan situasi. Tatahan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, dapat dibaca dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya (peserta didik). Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduaan, penekanan dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, ruang, tekstur dan warna.

Hal inilah yang menjadi rujukan penulis guna menyusun dan merangkai struktur dari lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi agar terjadi kesesuaian terhadap konsep teori dan yang utama adalah menarik perhatian peserta didik untuk selalu fokus dan berfikir kritis terhadap materi pelajaran.

b. Media Berbasis Cetak

Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* (2009: 29-30) memaparkan, “media berbasis cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis maupun fotografis dengan komponen pokok berupa teks verbal dan materi visual”. Jenis dari media berbasis cetak sendiri meliputi teks, grafis dan foto, dengan hasil akhirnya berupa materi dalam bentuk salinan tercetak yang bertujuan untuk penyampaian informasi.

Azhar Arsyad (2009: 29-30), ciri-ciri dari media berbasis cetak sebagai berikut:

- 1) teks dibaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang;
- 2) baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
- 3) teks dan visual ditampilkan statis (diam);
- 4) pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
- 5) baik teks maupun visual berorientasi pada peserta didik; dan
- 6) informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

Ditambahkan oleh Kemp dan Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2009: 37) yang menjelaskan bahwa:

media berbasis cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks termasuk pula lembaran lepas (*hand-out*) yang berisikan *draf* tentang langkah-langkah yang harus diikuti oleh peserta didik sebagai bentuk pengarahan apakah peserta didik telah tuntas dalam memahami materi pelajaran dan dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. Lebih jauh lagi Kemp dan Dayton memaparkan, bahan-bahan yang terdapat pada media berbasis cetak haruslah berbentuk teks secara terprogram, artinya

informasi disajikan secara terkendali, peserta didik hanya memiliki akses untuk melihat dan membaca teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta peserta didik untuk memberikan respon terhadap materi yang sedang dipaparkan. Guna menunjang hal tersebut, selayaknya dalam penyusunan/pembuatan media berbasis cetak mengacu pada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik dan ukuran huruf.

Mengacu pada dua referensi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa media berbasis cetak sama dengan media pembelajaran berbasis teks yang interaktif disebut juga dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang merupakan materi untuk belajar mandiri jika disusun berdasarkan ke enam elemen tersebut.

Penggunaan dari media pembelajaran berbasis cetak sendiri memiliki kelebihan dan keterbatasan, berikut dipaparkan kelebihan dan keterbatasan media berbasis cetak menurut Azhar Arsyad (2009: 38-39), kelebihan dari media cetak adalah sebagai berikut:

- 1) materi pelajaran dapat direncanakan sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik;
- 2) di samping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, peserta didik akan mengikuti urutan pikiran secara logis;
- 3) perpaduan antara teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah dan ini dapat menambahkan daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- 4) khusus pada teks terprogram, peserta didik akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun; peserta didik dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah; dan
- 5) meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Sedangkan keterbatasan dari media cetakan adalah sebagai berikut:

- 1) sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetak;
- 2) biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna;
- 3) proses pencetakan media seringkali memakan waktu yang lama;
- 4) perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus direncanakan sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan peserta didik;
- 5) umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan. jarang sekali, jika ada media cetakan berupa teks terprogram yang mencoba menekankan perasaan, emosi atau sikap; dan
- 6) jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak dan hilang.

c. Lembar Catatan Studi (*Lemcas*) Ekonomi

Paryanti (2004: 104) dalam bukunya yang berjudul “Belajar Efektif di Perguruan Tinggi” menjelaskan tentang teknik mencatat dengan media kertas lepas (*loose-leaf notebook*) dengan cara tulis susun (TS). Cara ini penting karena memudahkan peserta didik dalam membuat catatan dan kesimpulan pribadi dari guru atau materi bacaan (buku ajar). Lebih lanjut, masih mengutip menurut Paryanti yang memaparkan:

dalam teknik mencatat ini, peserta didik mengerjakan dua hal sekaligus yaitu mendengarkan sekaligus mencatat. Dimana penulisan catatan adalah mendengarkan apa yang disampaikan pembicara (guru) tersebut sekaligus menulis poin-poin utamanya atau ide-ide pokoknya, sedangkan penyusunan catatan berarti menuliskan pemikiran dan kesan peserta didik secara pribadi sambil mendengarkan materi yang sedang disampaikan.

Walter Pauk, Direktur *Reading Study Center* dan Pusat Kemajuan Studi di Yogyakarta (dalam Paryanti Sudarman, 2004: 105-108) menganjurkan untuk mencatat pelajaran dengan menggunakan lembar catatan studi (*lemcas*) guna menguasai bahan-bahan pelajaran dan merupakan teknik dari belajar yang efektif dan efisien. Dengan mencatat, akan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan daya ingat. Peserta didik dapat mengingat materi pelajaran dengan baik ketika peserta didik menuliskannya kembali. Tanpa mencatat dan mengulangnya, kebanyakan peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang mereka baca atau dengarkan.

Berdasarkan acuan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan definisi dari media lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi yaitu produk mencatat materi pelajaran peserta didik dengan tujuan dapat membantu peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain (proses belajar secara menyeluruh). Langkah tersebut ditempuh dengan cara mendesaian materi pelajaran dalam media kertas lepas (*loose-leaf notebook*) yang bersifat mengubah konsep pembelajaran tekstual menjadi konsep pembelajaran kontekstual. Artinya penekanan pembelajaran pada kehidupan nyata. Peserta didik diarahkan belajar dengan mengubah dari bahasa verbal (apersepsi) ke bahasa visual (tabel dan grafik) kemudian dirubah kembali dalam bentuk bahasa matematis. Harapannya dengan langkah tersebut peserta didik

mendapatkan pengalaman secara langsung serta memungkinkan peserta didik belajar mandiri sehingga dapat lebih cepat memperluas akses pengetahuan.

d. Lembar Catatan untuk Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan tahapan interaksi guru dengan peserta didik dalam hal penyampaian materi pelajaran di kelas. Hal ini tidak akan terlepas dari aktivitas membaca, menyimak dan mencatat yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran, guru hanya berperan sebagai pembimbing dan pengarah. Guru cenderung menjelaskan materi berdasar pada poin-poin penting saja, walaupun disertai penjelasan panjang lebar, hanya dalam bentuk lisan. Hal ini terjadi karena terbatasnya waktu dan luasnya materi yang harus disampaikan guru. Disinilah peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan menyimak atau mendengarkan dengan seksama pada saat mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, buku dan proses pembelajaran adalah dua hal yang berkaitan. Paryanti (2004: 93) mengemukakan “membaca adalah kunci belajar yang paling baik, hampir 85% proses pembelajaran dilakukan dengan membaca”. Terakhir adalah aktivitas mencatat, dimana peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan mencatat yang baik merupakan bagian dari keberhasilan belajar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya sebatas menyimak, mencatat secara mentah dan mengerjakan soal. Kecenderungan yang terjadi pada saat

guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada peserta didik. Peserta didik membuat catatan selengkap dan sejelas mungkin. Ini sesuai dengan *Internasional Dictionary of Education* diberikan perumusan mengenai *lecture* (dalam The Liang Gie, 1995: 7) sebagai berikut:

“teaching method in which facts or principles are presented orally to group of students who take notes, have little or no participations in learning”. Yang artinya, metode pembelajaran yang dengannya fakta-fakta atau asas-asas disajikan secara lisan kepada kelompok siswa yang membuat catatan dengan sedikit atau tanpa keikutsertaan dalam belajar.

Ditambahkan menurut Eugene Ehrlich (dalam The Liang Gie, 1995: 8), ada tiga tujuan utama dalam pemberian pelajaran, yaitu; (1) menjelaskan pokok-pokok soal yang sukar; (2) menyajikan bahan yang siswa mengalami kesukaran untuk memperolehnya tanpa bantuan; dan (3) mengembangkan gagasan-gagasan yang secara kurang lengkap dibahas dalam buku pelajaran siswa. Menurut Paryanti (2004: 100), catatan yang dimaksud bukan hanya catatan yang dilakukan didalam kelas, melainkan catatan lain yang didapat dari sumber lain kemudian mengulas kembali catatan tersebut. Hal menarik yang diungkapkan oleh Paryanti bahwa ada keterkaitan antara kemampuan mencatat yang baik dengan keberhasilan prestasi akademik. The Liang Gie (1995: 10-16) menjelaskan, setelah persiapan material, masih ada tiga macam persiapan lainnya sebagai persyaratan peserta didik untuk dapat mendengarkan pelajaran secara tangkas dan cerdas, yaitu:

- 1) persiapan fisik, diartikan bahwa peserta didik melakukan usaha-usaha mempersiapkan jasmaninya sehingga dalam segar-bugar dan siap tangkas untuk mengikuti pelajaran.
- 2) persiapan emosional yang harus dilakukan berwujud suatu hasrat yang sungguh-sungguh untuk mengikuti dan mempelajari mata pelajaran yang akan disajikan oleh guru. hal ini menjadi penting karena ada keterkaitan antara emosional peserta didik dengan mata pelajaran yang akan diikuti peserta didik, jika peserta didik bersikap positif terhadap mata pelajaran tersebut, peserta didik akan antusias mengikutinya.
- 3) persiapan intelektual dengan belajar terlebih dahulu sebelum mengikuti pelajaran. dengan melakukan persiapan intelektual, peserta didik akan dapat mengikuti pelajaran secara tangkas, memahami uraian guru lebih jelas dan membuat catatan secara lengkap. persiapan intelektual dapat mendorong pula pengembangan emosional, karena topik-topik yang telah dipelajari telah dipahami peserta didik dan dapat mengisi kekurangan guru jika uraian guru terasa kurang tepat.

Dari uraian di atas, dapat penulis simpulkan, bahwa ketiga macam persiapan tersebut hendaknya dijadikan kebiasaan sehari-hari bagi setiap peserta didik untuk menjadi peserta didik yang unggul. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar yang tangkas melainkan menjadi peserta didik pendengar yang cerdas (*intelligent listening*). Dimana pendengar yang cerdas sepanjang berlangsungnya proses mendengarkan dapat membedakan mana hal-hal yang sungguh penting dan mana hal-hal yang kurang penting.

Walter Pauk (dalam The Liang Gie, 1995: 19-21) memaparkan lima kiat (*five R's of note-taking*) atau pembuatan catatan lima R, yaitu:

- 1) *record* (rekam), selama mengikuti pelajaran setiap peserta didik mencatat sebanyak mungkin fakta-fakta dan gagasan yang diuraikan oleh guru.

- 2) *reduce* (ringkas), segera sesuai pelajaran peserta didik meringkas atas fakta-fakta dan gagasan yang telah dicatat sebelumnya. aktivitas ini akan memperjelas arti-arti dan hubungan-hubungan, memperkuat kesinambungan dan memperkokoh ingatan.
- 3) *recite* (resitasi), konsep mengingat pelajaran yang telah diringkas dengan menutupi kolom pencatatan.
- 4) *reflect* (renung), peserta didik dapat mencatat kembali renungan-renungannya, pendapat-pendapatnya dan pengalaman-pengalamannya sendiri pada lembar kertas terpisah dengan bahasa peserta didik sendiri.
- 5) *review* (mengulas), mengulas apa yang telah dipelajari peserta didik, setelah melalui tahapan-tahapan sebelumnya.

Pelajaran yang diikuti secara tertib dan penuh perhatian serta dicatat dengan baik akan memberikan pengetahuan yang banyak kepada peserta didik (The Liang Gie, 1995: 8):

mencatat merupakan suatu seni, dimana peserta didik harus dapat menggabungkan kecakapan mendengar suatu uraian secara cermat, menangkap uraian itu dengan baik, mengolahnya dalam pikiran dan mengeluarkannya kembali secara ringkas di atas kertas. Kecakapan yang demikian dapat dimiliki oleh setiap peserta didik jika didahului dengan persiapan material, yaitu menyediakan perlengkapan tulis dan lembaran kertas lepas untuk keperluan mengikuti dan mencatat kuliah.

Adapun manfaat dari menggunakan media berupa lembar kertas lepas dibandingkan dengan menggunakan buku tulis menurut The Liang Gie (1995: 10-11) sebagai berikut:

- 1) lembar lepas memudahkan peserta didik mengatur dan mengembangkan catatan-catatannya, misalnya dengan menyelipkan bahan yang diberikan oleh guru;
- 2) sesuatu lembar catatan lepas yang catatannya kacau-balau, banyak salah tulis atau tidak karuan (karena peserta didik tidak konsentrasi sewaktu mengikuti pelajaran) dapat disalin di rumah dan lembar kacau itu dibuang tanpa mengganggu halaman-halaman lainnya. dengan sistem buku tulis, lembar itu harus dirobek;
- 3) untuk belajar menggunakan lembar kertas lepas, dapat disejajarkan di atas meja saling berurutan, akan lebih memudahkan peserta didik sehingga saling kaitan ide-ide

atau konsep pelajaran tampak jelas karena dilakukan secara sistematis;

- 4) pada lembar kertas lepas terdapat kolom untuk catatan pribadi yang berfungsi sebagai ringkasan ide-ide yang dicatat, pertanyaan-pertanyaan untuk persiapan ujian dan hasil renungan sebagai tanggapan peserta didik terhadap uraian guru;
- 5) lembar kertas lepas semua mata pelajaran dapat dihimpun dalam satu berkas tebal dengan sekat-sekat sebagai pembatas dan dapat dibawa semuanya sewaktu sekolah. peserta didik tidak usah lagi memilih-milih setiap hari buku tulis mata pelajaran apa yang harus dibawa; dan
- 6) terakhir, khusus untuk dunia peserta didik Indonesia yang kental dengan sifat gotong royongnya sehingga peserta didik lain dapat meminjam catatan pada lembar kertas lepas ini jika peserta didik lain ini berhalangan hadir. peserta didik ini cukup meminjamkan saja lembar kertas lepas yang perlu disalin, sedangkan segenap lembar lainnya dapat ditahan untuk belajar di rumah. dengan sistem buku tulis, seluruh buku harus dipinjamkan sehingga peserta didik yang meminjamkan tidak bisa belajar di rumah.

4. Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi

Secara harfiah istilah ekonomi berasal dari Bahasa Yunani *oikonomia*, yaitu gabungan dari kata *oikos* dan *nomos*. *Oikos* berarti rumah tangga dan *nomos* berarti aturan. Sehingga *oikonomia* mengandung arti aturan yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga (Ari Sudarman, 2004: 1).

Ada beberapa rujukan teori tentang hakikat ekonomi yang menjadi dasar penentuan penulis dalam menyimpulkan hakikat dari mata pelajaran ekonomi. Menurut Sri Sumardiningsih (1998: 3), “ekonomi merupakan ilmu atau seni yang mengkaji tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak dan bervariasi, dan berkembang dengan sumberdaya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi,

dan atau distribusi”. Menurut Paul A. Samuelson (dalam Ari Sudarman, 2004: 2) mengemukakan bahwa:

ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas dan penyalurannya baik saat ini maupun dimasa depan kepada berbagai individu dan kelompok dalam suatu masyarakat.

Dari beberapa rujukan teori tentang hakikat mata pelajaran ekonomi dapat penulis simpulkan bahwa hakekat mata pelajaran ekonomi adalah cabang dari ilmu pengetahuan yang membahas tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi.

Sedangkan fungsi dan tujuan dari mata pelajaran ekonomi menurut (<http://www.puskur.net/inc/si/SKKD/SMA/Ekonomi.pdf>) adalah sebagai berikut:

fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA (Madrasah Aliyah) adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi dilingkungan masyarakat.

Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara;
- 2) menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi;
- 3) membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi,

- manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara; dan
- 4) membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Sedangkan untuk ruang lingkup mata pelajaran ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga lingkungan terjauh, meliputi aspek-aspek sebagai berikut; (1)Perekonomian; (2) Ketergantungan; (3) Spesialisasi dan pembagian kerja; (4) Perkoperasian; (5) Kewirausahaan; dan (6) Akuntansi dan manajemen.

Adapun fokus materi yang ditetapkan oleh penulis untuk disertakan dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum 2006 sebagai berikut:

Tabel 4. Materi Ekonomi dalam Penelitian

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, dan pasar	<p>3.1 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran</p> <p>3.2 Menjelaskan hukum permintaan dan hukum penawaran serta asumsi yang mendasarinya</p> <p>3.3 Mendeskripsikan pengertian harga dan jumlah keseimbangan</p>

a. Isi Materi Memahami Konsep Ekonomi dalam Kaitannya dengan Permintaan, Penawaran, Harga Keseimbangan dan Pasar

Pada bagian ini akan penulis sertakan materi yang menjadi topik bahasan pada penelitian pengembangan produk media

pembelajaran *lemcas*. Hal ini penulis lakukan berguna sebagai bahan acuan untuk menyisipkan materi ke dalam produk media pembelajaran *lemcas*. Adapun materinya penulis lampirkan pada produk media *lemcas* ekonomi.

5. Kelayakan

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa media pembelajaran digunakan untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Permasalahan yang dimaksud yakni terhambatnya proses transformasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kriteria kelayakan. Menurut Arief S. Sadiman (2003: 45) menjelaskan bahwa:

Kelayakan adalah aktualisasi media pembelajaran ditinjau dari hasil validasi tim ahli serta hasil uji coba produk pada aspek yang telah ditetapkan. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek penilaian mendapat minimal nilai “baik” oleh tim ahli, maka produk hasil pengembangan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian untuk kriteria produk media pembelajaran harus mengacu pada 10 (sepuluh) aspek instrument penilaian, yakni: (1) aspek isi, (2) aspek kebahasaan, (3) variasi penyajian, (4) aspek keterlaksanaan, (5) aspek kelengkapan media, (6) aspek desain media, (7) aspek tampilan menyeluruh, (8) tata letak isi, (9) tipografi dan (10) ilustrasi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran pada umumnya berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Jarang dijumpai penelitian pengembangan media pembelajaran sederhana seperti menggunakan media

cetak. Hal ini pula yang menjadikan penulis kesulitan dalam mencari referensi penelitian yang sama dengan pengembangan media pembelajaran lembaran kertas lepas (*lemcas*). Dari keterbatasan tersebut, penulis berusaha mencari penelitian yang identik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual.

Acuan yang pertama terhadap penelitian yang identik dengan menggunakan media kertas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Nurchasanah (2008) yang berjudul “Pemanfaatan *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sumber Simo Boyolali 2007/2008”. Penelitian mengungkap tentang media *flash card* yang dipandang tepat untuk mengatasi masalah tersebut karena *flash card* mempunyai kelebihan yaitu: (1) *flash card* berupa sejumlah kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada peserta didik sehingga akan menarik perhatian peserta didik; (2) *flash card* berisi gambar sebagai stimulus sehingga peserta didik dapat merespon dengan berbicara menggunakan kalimat berpola; dan (3) *flash card* merupakan media sederhana yang sangat memungkinkan bagi guru untuk mengadakan dan mengembangkannya karena tidak memerlukan banyak waktu dan biaya. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut, (1) pemanfaatan media *flash card* berwarna dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; (2) pemanfaatan media *flash card* berwarna dilakukan dengan langkah sebagai berikut, (a) guru membahas materi dengan melibatkan peserta didik; (b) guru memberikan instruksi mengenai pola kalimat yang harus disusun oleh para

peserta didik; (c) guru mempertunjukkan kartu/gambar secara sekilas kepada salah satu peserta didik; dan (d) peserta didik tersebut segera merespon dengan kalimat yang polanya sudah ditetapkan sebelumnya dan isi kalimat harus sesuai dengan gambar dalam *flash card*.

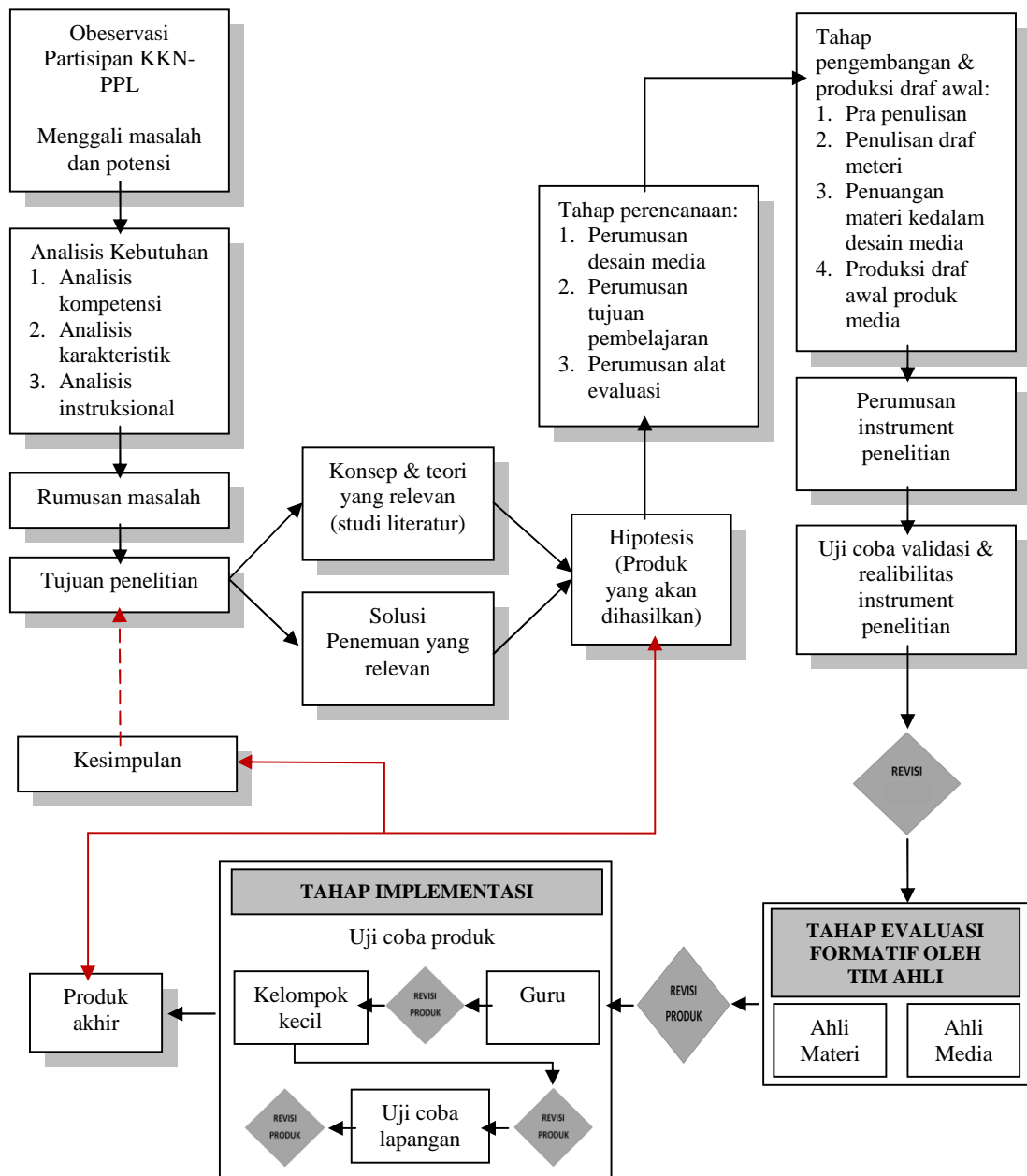
Acuan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anita Hartini Suryaman (2010) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Bentuk Majalah untuk Peserta didik SMA pada Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan”. Tujuan penelitian ini untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran geografi bentuk majalah pada materi hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan; dan (2) menilai kelayakan media pembelajaran geografi bentuk majalah pada materi hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, berdasarkan penilaian atau validasi ahli materi, ahli media, guru bidang studi geografi dan peserta didik SMA kelas X. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran geografi bentuk majalah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi menilai baik dengan rerata skor 4. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,42. Guru bidang studi geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,21. Peserta didik SMA kelas X menilai sangat baik dengan rerata skor 4,45.

Acuan yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Farida Harahap, dkk. (2009) yang berjudul “Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Peserta didik SMA Terhadap Perilaku Seksual Beresiko”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan komik sebagai satu sumber informasi dan media edukasi

bagi guru BK untuk meningkatkan efikasi diri peserta didik SMA terhadap perilaku beresiko. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Brog dan Gall. Subyek penelitian adalah para ahli bidang psikologi, bidang bimbingan dan konseling dan teknologi penelitian, guru SMA dan peserta didik SMA. Data yang dikumpulkan melalui metode angket dan wawancara. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) dihasilkan komik edukasi sebagai media bimbingan pribadi sosial bagi guru bimbingan konseling di DIY untuk meningkatkan efikasi diri peserta didik SMA terhadap perilaku seksual beresiko; (2) dari segi psikologis, bimbingan dan konseling serta pembelajaran, para ahli menyatakan bahwa katagori komik termasuk baik; (3) para guru SMA menyatakan komik layak digunakan sebagai media bimbingan pribadi sosial di sekolah; dan (4) para peserta didik SMA menyatakan komik sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan bahasan tentang pendahuluan dan acuan teori yang penulis gunakan, maka alur kerangka berfikir penelitian ini dimulai dari latar belakang masalah sampai pada tahap penelitian ini dijalankan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 8.

Kerangka berfikir penelitian

Bertitik tolak dari kajian latar belakang kemudian didukung oleh kajian teoritis yang telah diuraikan oleh penulis, maka penulis mempunyai harapan bahwa apabila media pembelajaran *lemcas* ekonomi yang telah dikembangkan oleh peneliti diimplementasikan pada pembelajaran ekonomi SMA khususnya kelas X, dapat menuntaskan pembelajaran serta

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran ekonomi secara menyeluruh. Selain itu dapat menjadi salah satu solusi untuk memperbanyak bahan pelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

D. Gambaran Produk yang Akan Dihasilkan

Pengembangan media pembelajaran sederhana yang tergolong dalam jenis media berbasis visual berupa lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi ini memuat spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan penarik perhatian:
 - a. Warna disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan. Dalam pengembangan produk ini dipilih dominasi warna biru tua pada *background* dan dikombinasikan dengan warna kuning, *orange* pucat dan biru lembut. Warna biru jika diasosiasikan berdasarkan emosi yakni kedalaman dan kedewasaan, warna kuning diasosiasikan optimis, sedangkan warna *orange* diasosiasikan stimulasi (rangsangan). Artinya, penulis mendesain produk media pembelajaran bersifat interaktif (dalam bentuk pemberian *stimulus-respon*) sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang dimaksud adalah peserta didik dapat berperan aktif dalam menjawab kemudian mencatat pada bagian yang telah disediakan dari pertanyaan apersepsi dan menganalisis contoh kasus yang disampaikan. Harapannya peserta didik dapat lebih optimis bahwa persepsi ilmu ekonomi itu sulit dan bersifat hafalan itu

salah. Kemudian harapan selanjutnya peserta didik dapat lebih mendalam memahami materi ekonomi;

- b. Desain grafis dipilih yang tepat untuk menyampaikan pesan, dalam pengembangan ini dipilih desain grafis yang konsisten untuk alur perhatian dengan pola *layout* s;
 - c. Dari sisi tipografi, produk media ini menggunakan jenis huruf arial dengan ukuran huruf sebesar 12 – 14. Alasannya agar pembaca tidak mengalami kesulitan dan kejenuhan dalam membaca;
 - d. Gambar apersepsi yang relevan disesuaikan terhadap materi yang sedang dibahas. Tujuannya untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas (komunikasi visual). Gambar apersepsi yang ditampilkan juga berkaitan dengan aplikasi materi pelajaran dalam kehidupan nyata; dan
 - e. *Clipart* yang disajikan dalam media ini difungsikan sebagai pemanis produk media pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - f. Disisipkan kalimat motivasi yang bertujuan menggugah semangat belajar dari peserta didik.
2. Konten atau materi penyajian meliputi:
- a. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran sederhana yang tergolong dalam jenis media berbasis visual berupa lembar catatan studi (*lemcas*) pada media kertas lepas (*loose-leaf notebook*), dengan harapan memungkinkan peserta didik untuk lebih

mudah dalam belajar sehingga dapat lebih cepat memperluas akses pengetahuan;

- b. Materi dalam produk ini didesain oleh penulis berawal dari apersepsi pada kehidupan nyata dengan tujuan peserta didik dapat mengkonstrak secara pribadi pemahaman terhadap materi pelajaran dan menitik beratkan belajar secara menyeluruh. Menyeluruh yang dimaksud adalah peserta didik diarahkan belajar dengan mengubah dari bahasa *verbal* (apersepsi) ke bahasa *visual* (tabel dan grafik) kemudian diubah kembali dalam bentuk bahasa *matematis*;
- c. Materi yang disajikan pada produk media ini membahas tentang memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar;
- d. Desain pembelajaran dalam media ini adalah berawal dari peta konsep (sebagai *center*). Peta konsep bertujuan sebagai petunjuk arah pembelajaran dari awal sampai akhir. Lembaran kertas media *lemcas* ekonomi disambung menggunakan *spiral* agar menunjang atau memudahkan peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran yang telah didesain. Untuk urutan dari lembaran media *lemcas* ekonomi pertama yaitu tentang bahasan permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar;
- e. Produk media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik lebih mudah dan terstruktur dalam belajar, karena disertai: (1) petunjuk penggunaan; (2) rencana pembelajaran yang berisikan standar kompetensi, kompetensi dasar

dan tujuan pembelajaran; (3) peta konsep materi; (4) bagian inti *lemcas* yang terdiri dari apersepsi, ringkasan materi yang didesain agar peserta didik mengkonstrak secara pribadi pemahamannya terhadap materi, materi dikaitkan pada kehidupan nyata dan uji pemahaman; (5) disisipkan pula kalimat-kalimat motivasi; dan yang terakhir (6) kolom lembar catatan siswa dan lembar konfirmasi guru; dan

- f. Media pembelajaran ini bertujuan hanya sebagai mediator pesan bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran. Untuk itu, peserta didik diwajibkan untuk memiliki sumber belajar sendiri guna mengkonfirmasi lebih mendalam tentang bahasan materi yang telah dijelaskan pada produk media pembelajaran ini.

E. Asumsi Penulisan

Asumsi dalam penulisan pengembangan ini adalah:

- a. Penulisan pengembangan ini mengacu dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan penulis berdasarkan teori yang relevan terhadap judul penelitian;
- b. Produk lembar catatan studi (*lemcas*) yang disusun dapat menjadi bahan belajar ataupun bacaan yang menarik dan sebagai media alternatif sumber belajar mandiri bagi peserta didik selain buku teks pelajaran sehingga mampu mengembangkan pembelajaran partisipatif;
- c. Produk ini memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sehingga dapat lebih cepat memperluas akses pengetahuan dan mampu menerapkan dalam praktik pembelajaran;

- d. Produk ini memiliki kelebihan menampilkan kejadian nyata (*real life experience*) sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan kontekstual;
- e. Teknis dari uji coba produk dilakukan pada saat standar kompetensi ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat berupa respon guru dan peserta didik dalam kemudahan menggunakan media pembelajaran ini; dan
- f. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas model yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan guru ekonomi SMA.